日本プロゴルフツアー64

JAPAN PRO-GOLF TOUR 64

公認　日本ゴルフツアー機構
日本ツアープレーヤーズクラブ

取扱説明書

NUD-DPGJ-JPN

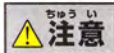
ごあいさつ

このたびはメディアファクトリー“64DD”専用ソフト『日本プロゴルフツアー64』をお求めいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康上のご注意

警告

●疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
●ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦ゲームを中止し5～10分の休憩をとってください。

●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師と相談してください。
●コントローラの3Dスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。

注意

●健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくし、テレビ画面からできるだけ離れて使用してください。
●長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。この時に、3Dスティックが傾いている場合(左側の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置(左側の図)に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、Lトリガーボタンと Rトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。

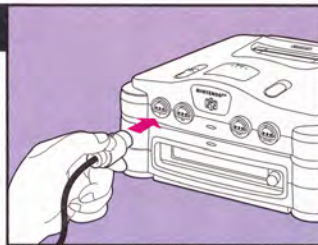
＊3Dスティックの使用方法については、操作説明のページをご覧ください。

64DDの接続について

このゲームを遊ぶためには、64DDが必要です。NINTENDO 64の電源スイッチがOFFになっているのを確認して、64DDを接続してください。

＊接続方法については、「64DD取扱説明書」をよくお読みください。

コントローラコネクタへの接続

このゲームでは最大4人までのプレイができます。1人プレイの場合、コントローラ本体前面のコントローラコネクタ1〜4のうち、どの位置に接続しても操作することができます。2人以上のプレイの場合、1つのコントローラを順番に使用することもできますが、人数分のコントローラを用意して遊ぶこともできます。この場合、コントローラコネクタ1の近い方から順に、1P／2P／3P／4P用のコントローラと設定されます。

コントローラの握り方

このゲームでは、右の図のようなコントローラの握りかたをお奨めします。この握りかたならば、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができるので、主な操作が3Dスティックに集中しているこのゲームを快適にプレイすることが可能です。

日本国内で開催されるゴルフトーナメントをサーキットし、年間の賞金王をめざす…それが「日本プロゴルフツアー64」です。
このゲームには、実際に大会が開催される10のコースが、それぞれ等高線データや植林地図に基づいて忠実に再現されています。しかも、あなたのライバルとしてトーナメントに出場するのは、144名にもおよぶ実在ツアープレーヤー。リアルな動きで、トーナメントを大いに盛り上げてくれます。そのうちの20名の人気ツアープレーヤーは、プレーヤーキャラとしてあなたが操作することもできます。
「有名ツアープレーヤーと肩を並べ、トーナメントに出場する」、そんな夢のプレーが今すぐ実現するゲーム。もちろん、ストロークプレーやマッチプレーなどのゲームモードも充実し、幅広くゴルフがお楽しみいただけます。
さあ、クラブハウスには、もう大勢のツアープレーヤーたちが集まってきました。あなたも、遅れないように仲間入りしてください。

CONTENTS

クラブハウス Club House

スタート前に、まず準備にとりかかりましょう。ここでは、ごく基本的な操作を紹介しています。

コントローラの基本操作

※Lトリガーボタン・Rトリガーボタンは使用しません。

十字キー
カーソル移動・アイコン選択。
- ショット方向選択時:
  十字キー左右/弾道の変更。
- 地形グリッド表示時:コース内の移動。

Bボタン キャンセル。
- ショット時:ショット後のリプレーセーブ。

3Dスティック
カーソル移動・アイコン選択。
- ショット時:ティ位置、スタンス、弾道の調整。テイクバック〜ショット。

→下記[3Dスティックによるショット操作]参照

スタートボタン
ゲームのスタート時に使用。

Cボタンユニット
- 方向選択時:
  Cボタン上下/視点の上下移動。
  Cボタン左右/弾道の変更。
- 地形グリッド表示時:視線の90度移動。

Zトリガーボタン
裏側にあります。

決定(Aボタンと同じ)。
- 地形グリッド表示時:グリッド(網目)の大きさを変更。

Aボタン 決定。
- ショット時:
  ショット前・フルショット/ハーフショットの切り替え。
  ショット後・ボールの軌跡を表示。

3Dスティックによるショット操作

ショットには、3Dスティックを使用します。
3Dスティックを手前に引くと、テイクバックを開始。このとき、3Dスティックの引き加減で、飛距離を決めます。距離が決まったら、そのままの位置(引き加減)から3Dスティックを弾くように中心に戻すと、ショットします。

ゲームスタート

ディスクを64DD本体に正しくセットして、NINTENDO64の電源をONにしてください。このとき、3Dスティックには触らないでください。
タイトル画面でスタートボタンを押すと、メインメニューが表示されます。

メインメニュー

3Dスティックの上下で指カーソルを移動させて選択したい項目を選び、Aボタンで決定します。

■ゲームスタート
プレー方式や人数を決めて、ゲームを行います。
最初からこの項目が選択されていますので、新しくゲームを始める場合は、そのままAボタンを押してください。p8[プレー方式]参照

■ゲームの再開
保存されているゲームを再開します。→p30[セーブとロード]参照

■データの管理
個人成績やホールの記録を見たり、ベストショットの再生ができます。
→p31[データの管理]参照

■環境設定メニュー
天候、時刻などのラウンド条件を好みに合わせて設定したり、ゲーム中の音楽などが聞けます。→p34[環境設定]参照

新規プレーヤー作成

■名前の入力

まず、3Dスティックで文字を選択し、Aボタンで入力しましょう。アメリカ国旗のボタンを押すとアルファベットに、日本国旗ボタンでカタカナ入力に切り替わります。入力が終わったら、「決定」にカーソルを移動し、Aボタンを押します。
すでに作成ずみのオリジナルプレーヤーと同じ名前を付けると、元のオリジナルプレーヤーのファイルに上書き保存してしまいますので、ご注意ください。

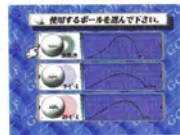
■キャラクターの外見選択

見た目による能力の差はありませんので、お好みで決めてください。

■球質の選択

球質は一種のクセともいえますが、打ち分けることで、さらに球質の特性が発揮できます。上級者や冒険してみたい場合は、ストレート以外の球質を設定するのもおもしろいでしょう。

■使用ボールの選択

ボールの種類によって、特性が異なります。ボールの右側に飛距離や弾道が表示されていますので参考にしてください。

■クラブ選択

クラブ選択画面で、初めから明るく表示されているのが、現在持っているスタンダードなセット。こだわりたい方は、1「変更」を選択、2持ちたいクラブか、手放したいクラブを選ぶ、3入れ替えたいクラブを選択、の手順でクラブを持ち変えることができます。

■確認

この画面で決定すると、キャラクターが作成できます。設定をやり直したいときは、Bボタンを押すと、1画面前に戻ります。最初からやり直したい場合は「やり直し」を選択してください。

■キャラクター保存

作成したキャラクターを保存します。「素人」は、現在のオリジナルキャラクターの腕前です。上達してスコアがよくなるたびに呼び名が変わります。
すべて確認し終わったら、決定してください。
※キャラクターは8人まで保存することができます。すでに保存されているファイルを選ぶと、元のキャラクターに上書き保存されます。

コース選択

では、さっそくコースに出ましょう。国内ツアーで名高い10コースから、お好きなコースを選んでください。

基本画面

ティショットの前に、ラウンド中の基本画面の見方を紹介します。ここには、プレーに関するさまざまな情報や操作に必要なアイコンが盛り込まれています。

アイコン

基本画面左側のアイコンを選択するだけで、さまざまな操作ができます。
現在選択されているアイコンは、画面左側にレインボーの縁取りで表示されています。選択アイコンを変更するには、1Bボタンで選択をキャンセル(レインボーの縁取りが消え、アイコン選択待ちの状態になります) 2 3Dスティックで目的のアイコンを表示 3Aボタンで決定の手順で操作してください。

ティアップ

第1打をティアップします。一度ティアップ位置を決定した後でも、このアイコンを選択すると位置が変更できます。

方向選択

打ち出し方向を決定します。最初は、自動的にカップに向かって弾道が表示されますが、地形や風の状況を判断し、3Dスティックで方向を調整してください。

クラブ変更

現在持っているクラブを変更します。クラブは、残り距離によって自動的に選択されていますが、そのときの状況や自分のショット時のクセによって変更してください。

ショット

ボールをショットします。画面右下のボールに表示されている赤い円(集中点)が小さいほど、芯を狙って打つことができます。また、地形や心理状態によってタイミングが難しくなります。

アンプレヤブル

アンプレヤブル(救済措置)を宣言。木の根元など、どうしても抜け出せない位置から、1打ペナルティを払って、ボールを移動させることができます。状況によって救済方法が異なります。

地形グリッド

地形の傾き、凹凸をわかりやすくするため、地表にグリッド(網目)を表示します。グリーン上では自動的に表示されます。

中断・セーブ

ゲームの一時中断やセーブを行います

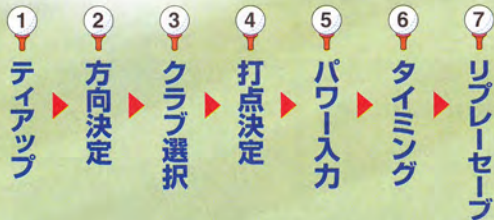
スコア

現在のスコアカードを確認します。

コンピュータ

コンピュータが操作するキャラクターのプレー中に表示されます。このアイコンが表示されていても、Bボタンで「中断・セーブ」と「スコア」のアイコンが選択できます。

ショット

コースに出ると、まずホールの距離や攻略ヒント、ホール全体の映像が表示され、いよいよラウンド開始となります。それでは第一打に備えて、ティアップからショットまで、操作の流れを見てみましょう。

1 ティアップ

ミニマップで全体状況を確認したら、ティアップに入ります。まずティ位置を決めましょう。このアイコンを選択すると、一度決定してしまったティでも置き直すことができます。

操作
1. 3Dスティックでティ位置を調整します。
2. Aボタンで決定すると「方向選択」アイコンに移り、Bボタンでキャンセルするとアイコン選択待ちとなります。

2 方向選択

ここで打つ方向を決めます。風向きや風速、地形、所持クラブの飛距離などを総合的に判断して、方向を決めてください。とくに風や天候による影響は、何度もプレーしてカンをつかみましょう。

操作 3Dスティックで方向を調整し、Aボタンで決定します。

3 クラブ選択

方向を決めたら「ショット」アイコンが選択されます。クラブはすでに選ばれていますが、好みのものに持ち変えることもできます。

操作
1. Bボタンで「ショット」をキャンセルし、「クラブ変更」アイコンを選択します。
2. 3Dスティックでクラブを選択します。
3. Aボタンで決定すると「方向選択」アイコンに戻り、Bボタンでキャンセルするとアイコン選択待ちとなります。

クラブ選択のコツ

クラブは、残り距離だけをめやすに自動的に選択されます。しかし飛距離のほか、飛び方にも配慮したいもの。低くまっすぐ飛距離の出るウッド、飛距離に応じたアイアン。高く上がってピタッと止まるウェッジ、そしてグリーン上で転がすパターと、状況に応じて使い分けましょう。

4 打点決定

画面右下のボールの「+」が打点です。打点によって弾道が異なります。バンカーや深いラフからのショットでは下を狙うと出やすくなりますが、中心をはずれるほど、タイミングが難しくなるので気をつけましょう。

操作
1. クラブを変更した場合は、「ショット」アイコンを選択してください。
2. 3Dスティックで、打ちたい場所に「+」を合わせ、Aボタンで決定します。Bボタンでキャンセルして、やり直すことができます。

「+」の位置	弾道
ボールの中心	まっすぐ
中心より上	低い
中心より下	高い
中心より右	左曲がり
中心より左	右曲がり

5 パワー入力

3Dスティックを手前に引くと、テイクバックを開始します。この引き加減でパワーが決まるので、残り距離を考えて調整します。一応のめやすとして、最適パワーを赤/黄/赤のバーでパワーメータの外側に表示しました。
また、3Dスティックの左右の傾け具合で曲がるボールが打ち分けられます。「球質の選択」でドローまたはフェードを設定したオリジナルプレーヤーは、ボールを打ち分けることで、その特性がさらに発揮されます。ただし、あらかじめ曲がることを考えた方向かどうか、注意が必要です。

操作
1. 3Dスティックの引き加減で、パワーを調整します。
2. 3Dスティックの傾け具合で、球筋を調整します。
3. 決定したら、そのままの位置で3Dスティックを静止させ、最適のタイミングを見計らいます。

3Dスティックの角度	弾道
手前までめいっぱい引く	フルショット
手前にまっすぐ引く	ストレート
左斜め下に引く（ドロー系）	左に曲がる
右斜め下に引く（フェード系）	右に曲がる

6 タイミング

4で決定した打点を中心に、赤い円(集中点)が大から小へと収縮・拡大を続けています。この円が最も小さいときにショットすると、芯をとらえることができます。

操作
タイミングをよく見計らい、赤い円が点になったときに3Dスティックを弾くように離してください。3Dスティックが元の位置に戻るときにショットします。

ミスショット
赤い集中点が大きい時に3Dスティックを離すと、赤い円の外周のどこかを打つことになり、ミスショットになる場合が多くなります。

ナイスショット
赤い集中点が最も小さいタイミングでショットするように心がけましょう。

7 リプレーセーブ

これで、第一打のショットが終わりました。このゲームでは、1打ごとのプレーをセーブすることができます。「これは!」と自慢できるプレーができたら、すかさずセーブしておきましょう。常時8プレーまでセーブでき、再生して見ることができます。→p32[ベストショット再生]参照

操作
1. ショット結果が画面に表示されたら、すぐにBボタンを押します。
2. リプレーセーブ画面で、セーブしたいファイルを選択し、Aボタンで決定します。
3. すでにセーブされているファイルを選ぶと、元のプレーに上書き保存されます。

2打目以降

ティアップできない2打目以降は、地形の傾きがショットの弾道に大きく影響してきます。このため、方向選択時に、地形の傾斜を表すグリッドを自動的に表示し、地形の状況が確認できるようにしました。

つま先下がり

つま先上がり

地形の傾きによる弾道への影響

つま先下がりではスライスしやすく、つま先上がりではフックしやすくなります。

パッティング

グリーンにボールが乗ると、「地形グリッド」アイコンが自動的に選択され、ミニマップにはグリーンの芝目が表れます。パットの操作はショットと同様ですが、打点は選択できません。方向選択を慎重に見定めて、見事カップに沈めましょう。

命中率のアップ

好タイミングでショットを続けていると、命中率が高くなります。命中率のアップには3段階のレベルがあり、「GOOD」「SPECIAL」になると画面右下のボールの上に表示されます。赤い集中点が大きい時に打ってしまうと、次のショットでは命中率が1段階下がります。

普通の状態

命中率が最も高い状態

飛距離のアップ

どんなスポーツにも「調子が上がる」ときがあります。このゲームでは、前のホールの結果がいいと、飛距離がアップ。画面左下の所持クラブの飛距離の横にボーナス距離が表示されます。ただし、飛距離が上がることで力みが増し、タイミングが難しくなってくるので、注意してください。

ウォーターハザード

池や川などにボールが落ちると、1打罰。打ち直すか、ボールが落ちた付近にドロップすることになります。選択画面が現れたら、「打ち直す」「ドロップする」のどちらかを選択して下さい。「ドロップする」を選択した場合、3Dスティックでボールのドロップ位置を決定して下さい。

アンプレヤブル

木の根元や深いバンカーのミゾなどは「アンプレヤブル」アイコンで脱出しましょう。1打罰により、ルールの範囲内でボールが動かせます。

操作
1.「アンプレヤブル」アイコンを選択します。
2.アンプレヤブルメニューから移動方法を選択します。
3.3Dスティックで、ボールのドロップ位置を決定します。

■カップとボールの延長上にドロップする
赤い三角錐が表示され、O.B.ゾーンに達するまではいくらでも後方に下がれます。

■2クラブレングス以内にドロップする
クラブ2本分の後方、180度以内に移動できます。ここでは2本のクラブの代わりに赤い三角錐が表示され、これが動く範囲ならどこでもボールを動かせます。

■打ち直しをする
前のショット地点に戻ります。

■アンプレヤブル宣言を取り消す
アンプレヤブルを宣言(選択)した地点のショットに戻ります。

アンプレヤブルの注意点

- ●バンカーの場合、移動できるのはそのバンカー内に限ります。
- ●道路などにボールをドロップすることはできません。
- ●2打目以降でアンプレヤブルした際、ティグラウンド上にボールをセットすると、ティアップします。

地形グリッド

「地形グリッド」アイコンで、地形グリッドが再確認できます。Zトリガーボタンでグリッドの大きさが5段階に変化し、十字キーでコース内を移動できます。また、3Dスティックの左右で打つ方向を選択でき、3Dスティックの上下で高低差が強調表示されます。

グリッドは、高い位置ほど白く表示され、黄→オレンジ→赤→黒の順に低くなります。

スコア

スコアカードは、各ホールの終了時には自動的に表示されますが、このアイコンを使えば、ゲーム中でもスコアが確認できます。

このスコアでは、3番ホール/パー3を、セタ ジロウは3打で上がり、そのうちパターは2打。現在のトータルは1アンダー(-1)です。

ゲームの中断・セーブ

このアイコンを選択すると、ゲームの終了やデータのセーブができます。→p30[セーブとロード]参照

ショット

●ショットパワーの入力時、Aボタンでハーフショット／フルショットの切り替えができます。

●3Dスティックを斜めに引くと、フェードやドローになります。上手に利用してボールを打ち分けてください。

●パワーメーターの最適パワーは、無風・晴天・平地・フェアウェイ(またはグリーン)でのめやすです。風、高低差、ライの影響は、ご自分で判断してください。

グリーン

●グリーンは、時間によって速さが変わります。朝夕は重く、思ったほどボールが転がりません。午後は速くなり、ボールはよく転がります。

●大会でのグリーンは、初日は最も重く、4日目に最も速くなります。ただし、初日でもマッチプレーやストロークプレー時よりは速く設定されています。

弾道表示

●方向選択時の弾道表示には、風の影響は含まれていません。

●弾道表示は、地形の傾きの影響を含んで表示しますが、ミニマップ中の飛距離表示は、無風・晴天・平地・フェアウェイ(またはグリーン)での飛距離を表示します。

●弾道表示は、無風・晴天・平地・フェアウェイ(またはグリーン)での適正パワーでショットした時の弾道を表示しますが、ミニマップ中の飛距離表示は、フルパワー(ハーフショットの時はハーフパワー)ショットでの飛距離を表示します。

●グリーン上での弾道表示は、カップに向かってまっすぐ打ったときの予測弾道を表示し、他のショットと異なり、ショット方向を変えても変化しません。

その他

●遠球先打の原則は、グリーンオンの有無にかかわらず適用されます。グリーン上のボールが、グリーン外のボールよりカップから遠い場合は、グリーン上のボールから先に打ちます。

●画面に「A NEW RECORD～」と表示されることがあります。これは、そのプレーヤーの自己最高記録であり、コースレコードではありません。

●プレー中の天候変化として、「晴天」、「曇り」、「雨」、「霧」が用意されています。晴天時は環境変化による影響を受けることなく、比較的快適にプレーができます。曇りは雨が降る兆候で、雨が降ると芝が水を含むため、ボールの転がりが悪くなります。霧は前方が見づらくなるため、ショットの際は方向選択に注意してください。

各ホールごとに、ハンデを加味したスコアで勝敗を決め、18ホールをプレーして最終的には勝ったホール数の多いプレーヤーが勝ちとなります。2人で対戦、または1人プレーの場合はコンピュータプレーヤーと対戦します。コンピュータプレーヤー同士の対戦を観戦することもできます。

ハンデが加味されるので、「素人」のオリジナルキャラクターが、人気ツアープレーヤーに勝つということも夢ではありません。そこにマッチプレーならではのおもしろさがあります。ゲームのすすめ方や操作方法は、ストロークプレーとまったく同じですが、勝負がついた時点でそのホールを終了、または、負けている方が残るホールすべてに勝ってもイーブンにならない場合は、その時点でゲーム終了、などの点が異なります。

操作
1. プレー方式の選択画面で「マッチプレー」を選択します。→p8[プレー方式]参照
2. プレー人数、使用キャラクター、使用コースを選択します。→p9[ラウンドの準備]参照
3. マッチプレーがスタートします。→p14[ショット]参照

ハンディキャップ
(HDCP)

上手な人とのウデの差を近づけてゲームをおもしろくするのがハンデです。18ホールのプレー内容でハンデが変わり、上達するほどハンデは少なくなります。ハンデ0になるとアマチュアからツアープレーヤーに転向できます。大会や賞金王モードは真剣勝負ですので、ハンデは加味されません。なお、ハンデの付け方は、このゲーム独自の算出方法に基づいています。

大会出場

実際に行われているトーナメントに出場する、本格シミュレーション。まず2日間の予選からスタートし、1日18ホール、3人1組でラウンド。2日間、計36ホールのトータルスコアの順位で予選通過した人だけが、2日間の決勝に出場できます。あなたのキャラクター以外は、すべてコンピュータが操作します

10のトーナメントから参加したい大会を選び、実在ツアープレーヤーに混じって4日間におよぶ厳しい戦いを繰り広げます。ショットやパットなどの操作方法はストロークプレーとまったく同じなので、十二分に実力が発揮できることでしょう。コースにはギャラリーもたくさんいて、まさにトーナメントの雰囲気そのもの。ぜひがんばって、大会優勝をめざしてください。

操作
1. プレー方式の選択画面で「大会出場」を選択します。→p8[プレー方式]参照
2. 使用キャラクター、出場したい大会を選択します。→p9[ラウンドの準備]参照
3. 大会でのプレーがスタートします。→p14[ショット]参照

■特別ルール

「アコムインターナショナル」は、ポイント制で実施されている大会で、バーディ、イーグルなどに応じた点数がもらえる仕組みになっています。通常のスコアより浮き沈みが激しく、それだけに一発逆転も狙えます。

アルバトロス	8
イーグル	5
バーディ	2
パー	0
ボギー	-1
ダブルボギー以下	-3

あなたのオリジナルプレーヤーがQトーナメントに合格したら、夢は大きく、賞金王をめざしましょう。年間を通してさまざまな大会に出場し、実績を積んで上位にのぼりつめるRPG形式のゲームです。1年目のあなたを取り巻くのは総勢144名もの実在ツアープレーヤー。ツアープレーヤーしか参加できないこのモード、ライバルとして不足はありません。

スケジュール画面

まず、大会開催のスケジュールを確認しましょう。各大会は年間スケジュールに沿って開催されているため、ランダムに参加することはできません。上からひとつずつ、順番にこなしていく必要があります。この画面では、そうした大会スケジュールはもちろん、現在のコンディションなども見ることができます。また、2年目以降になると、スケジュール画面に、これまでの成績やシード権の取得状況が表示されます。

キャラクター名

選択されている大会の出場経験

選択されている大会での最高順位

選択されている大会でのシード権

現在の体力

現在の飛距離

その年に参加できる大会　現在のタイミング

出場の選択

大会ごとに「出場」するか「休む」かを選択する必要があります。大会に連続して出場すると、前大会の集中力のアップや、飛距離のアップが継続されますが、疲れがたまり、体力が減っていることで、タイミングが難しくなっていきます。また、体力がなくなると「ゲームオーバー」になってしまうので、ひとつの大会に出場するたびにスケジュール画面で体力の減り具合やタイミングをチェックし、危うくなる前に休むようにすることも必要です。

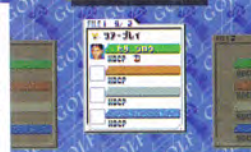
操作
1. スケジュール画面で自動選択されている大会を確認し、Aボタンで決定します。
2. 表示されたスケジュールメニューで、「出場」するか「休む」かを選択します。

スケジュールメニュー

■出場
選択した大会がスタート。予選は3人組、決勝は2人組でスタートします。なお、あなたのキャラクター以外はすべてコンピュータが操作します。

■休む
休むと、ある程度体力が回復します。反面、前大会の集中力のアップや飛距離のアップも元に戻ってしまいます。せっかくのチャンスを不意にしないよう、休みどきを考えることが大切です。

■セーブ
データのセーブが行えます。大会結果、好成績はこまめにセーブしておきましょう。
→p30「セーブとロード」参照

■ランキング
現在の賞金ランキングを表示します。

シード権

通常、ひとつの大会は予選･決勝ともに1日、合計2日間のスケジュールで行われています。シード権を獲得することができれば、予選に参加せずに決勝からスタートできるようになります。予選に出場しなくてすむので、体力的にとても有利。シード権は、ひとつの大会で好成績をとった人に与えられる権利ですが、その成績によってもらえる権利が異なります。より多く、より長いシード権の獲得を目指してがんばってください。

■その大会で優勝する
次の大会から連続した3大会のシード権と、翌年からの同大会5年間シード権

■その大会で15位以内
翌年の同大会のシード権

■年度通算総額ランキングで21位以内
翌年1年間のシード権

めざせ!賞金王

年間賞金王に輝いた時点で、ゲームは終了します。賞金王の座が獲得できなければ、翌年のシーズンが始まります。ひとつずつ優秀な成績と賞金額を積み重ね、着実に上をめざしましょう。賞金ランキングの上位に名を連ねるツアープレーヤーたちは、新しいライバルの登場に内心冷や冷やしているかも知れません。

Qトーナメント

ストロークプレーで育てたオリジナルプレーヤーがハンデ0になると、Qトーナメントの参加資格が得られます。合格すれば、「キャラクター選択」画面の「ツアープレーヤー」で選択できるようになります。この選択画面の登場順は、賞金ランキングに基づいているため、「賞金王モード」でどんどん賞金を稼ぎ、有名ツアープレーヤーを追い抜きましょう。

ツアープレーヤーのタイミング

ツアープレーヤーとアマチュアの大きな違いは、飛距離とタイミングです。ツアープレーヤーは飛距離がある分、シビアなタイミングが要求されます。タイミングに自信がついたら、飛距離に優れるツアープレーヤーを目指してください。

赤い集中点が、命中率100%(点状態)から徐々に大きくなり、0%(ボールと同じ大きさの円)に戻る。その分飛距離が短い。

ツアープレーヤー

100% 0%

赤い集中点が、命中率100%(点状態)から、一瞬後には0%(ボールと同じ大きさの円)に戻る。その分飛距離が長い。

Qトーナメントルール

Qトーナメントは、1日18ホール、3人1組のラウンドによって、予選2日、決勝2日の計4日間、72ホールで行われます。他の2名はコンピュータプレーヤーとなります。予選時には、アマチュアのままのタイミング(→上記[ツアープレーヤーとアマのタイミング]参照)でテストを受けることができますが、決勝になるとツアープレーヤーのタイミングに切り替わるので、注意してください。予選通過ラインは、20位タイ以内。決勝では、最終的にトータル2アンダー(-2)がキープできていれば、Qトーナメント合格です。

操作

1. プレー方式の選択画面で「Qトーナメント」を選択し、Aボタンで決定します。
2. ツアープレーヤーにしたいキャラクターのファイルを3Dスティックで選択し、Aボタンで決定。選択できるのはハンデ0の選手だけです。
3. Qトーナメントがスタートします。プレー中の操作はストロークプレーと同様です。

メンバーズラウンジ
Member's Lounge

お疲れさまでした。いいプレーができましたか。ここではゲームのデータに関する操作、ゲーム環境などを紹介しています。また、ローカルルールやゴルフ用語の説明など、知っておかなければならないことも掲示しました。くつろぎながらご覧ください。

セーブとロード

ゲームの中断(セーブ)

ゲーム中は、いつでも好きなときにプレーを中断したり、セーブすることができます。データは、5つまでセーブ可能。不要になったデータは、上書き保存で更新できます。

操作

1. 「中断・セーブ」アイコンを選択し、Aボタンで決定します。
2. 「データをセーブしますか?」と聞かれるので、セーブする場合は「はい」を選択します。
3. セーブするファイルを選んで、Aボタンで決定します。決定前ならBボタンでキャンセルできます。
4. すでにデータがセーブされているファイルを選ぶと、上書きOKかどうか聞いてきます。OKの場合は「はい」を選択すると、元のデータに上書き保存されます。

●2で「いいえ」を選択すると、次にゲームを終了するかどうか聞いてきます。中断する場合は「はい」を選択すると、メインメニュー画面に戻ります。

※賞金王モードにおいて、各大会出場前にセーブをする場合は、上記3、4の操作を行ってください。

ゲームの再開(ロード)

セーブしてあるデータは、いつでもロードして、セーブした時点からプレーを再開することができます。

操作

1. メインメニューから「ゲームの再開」を選択し、Aボタンで決定します。
2. セーブファイルから、再開したいファイルを選択し、Aボタンで決定します。

データの管理

ここでは、オリジナルプレーヤーの成績や、各ホールの成績を確認したり、ベストショットの再生が行えます。

個人成績

あなたが育てたオリジナルプレーヤーの、現在までの成績を一覧することができます。個人成績のデータは自動的にセーブされます。なお、実在ツアープレーヤーを使用したプレー成績は収録されていません。

操作

1. メインメニューから「データの管理」を選択し、Aボタンで決定します。
2. データ管理のメニューから「個人成績」を選択し、Aボタンで決定します。
3. 3Dスティックの左右で、成績を見るキャラクターが変更できます。
4. Bボタンで、データ管理のメニュー画面に戻ります。

各ホールの記録

各コースの、ホールごとの記録が一覧できます。ホールのミニマップや距離、パー数なども紹介され、プレー結果を見るだけでなく、初めてのコースを下見する場合にも便利です。

操作
1. データ管理のメニューから「各ホールの記録」を選択し、Aボタンで決定します。
2. 記録を見たいコースを選択し、Aボタンで決定します。
3. 1ホールから表示されるので、3Dスティックの左右で見たいホールを表示させます。
4. Bボタンで、コース選択画面に戻ります。

※各ホールの記録は自動的にセーブされます。

ベストショット再生

プレー中にリプレーセーブしたショットを再生します。再生時、カメラアングルをお好みに合わせて設定できます。胸のすく"スーパーショット"を、さまざまな角度からリプレーし、心ゆくまで味わってください。

操作
1. データ管理のメニューから「ベストショット再生」を選択し、Aボタンで決定します。
2. 3Dスティックで再生したいファイルを選択し、Aボタンで決定します。
3. ショットのシーンが表示されます。画面上のリプレーバーから「▶」を選択してAボタンを押すと、再生が始まります。→次ページ[リプレーバーの操作]参照
4. Bボタンで、ファイル選択画面に戻ります。

リプレーバーの操作

1. 3Dスティックを動かして、ブルーで表示されたカーソルを1～8のお好みのアングルに合わせてAボタンを押します。
2. 3Dスティックを動かして、ブルーで表示されたカーソルを「▶」に合わせAボタンを押すと、現在選択されているカメラアングルでショットを再生します。
3. アングルを変更するときは、1～8の番号を選択し直し「▶」で再生します。通常は1のアングルが選択されています。

スロー再生
ここを押しておくと、スローモーションで再生します。

リプレー(再生)
選ばれているカメラアングルで、プレーを再生します。

1～8の番号
カメラアングル
奥に押されているのが現在のアングルです。

カメラアングル

1. スイングが終わるまでカメラはプレーヤーの後ろに立ち、ショット後はボールを後ろから追いかけます。
2. スイングが終わるまでカメラはプレーヤーの右に立ち、ショット後はボールの落下地点付近で待ちます。
3. スイングが終わるまでカメラはプレーヤーの前に立ち、ショット後はボールの落下地点付近で待ちます。
4. スイングが終わるまでカメラはプレーヤーの左に立ち、ショット後はボールの落下地点付近で待ちます。
5. スイングが終わるまでカメラはプレーヤーの前に立ち、ショット後はボールを後ろから追いかけます。
6. スイングが終わるまでカメラはプレーヤーの後方で、ショット後は右側上空に回ります。
7. ショット前からボールが止まるまで、カメラは後方上空位置のままです。
8. O.B.以外の好みの位置にカメラを置き、ショット後はその位置からボールを追いかけます。カメラ位置は3Dスティックで設定します。またCボタンユニット上下でカメラの高さが設定できます。

環境設定

プレー条件に関するさまざまな設定を行ったり、ゲーム中の音楽や効果音を聞くことができます。赤枠で囲まれた内容が、現在選択されている設定です。
「季節」は、マッチプレー、ストロークプレー、大会出場に反映される項目で、「天候」「時刻」はマッチプレー、ストロークプレーに反映されます。また「音楽　ON/OFF」は、すべてのゲームモードに共通します。

操作
1. メインメニューから「環境設定メニュー」を選択します。
2. 3Dスティックを上下に動かして、設定を変えたい項目に指型カーソルを合わせます。
3. そのまま3Dスティックを左右に動かして、選択し直したい内容に赤枠を合わせます。
4. 設定し終わったら、Bボタンでメインメニューに戻ります。

■天候
コースの天候が設定できます。「ランダム」を選ぶと、ホールごとに天候がランダムに変化します。大会出場および賞金王モードでは天候はランダム設定になっています。

■季節
コース上に、選択された季節を演出します。

■時刻
設定した時間からのスタートとなります。
時刻の設定は、目的の数字が表示されるまで3Dスティックを右または左に倒します。ゲームプレー中、時間は刻々と変化していきます。

■サウンドテスト
ここで、ゲーム中の音楽を聞くことができます。
3Dスティックの左右で、曲のナンバーを選び、Aボタンを押してください。

■SE(効果音)テスト
ここで、ゲーム中のSE(効果音)を聞くことができます。
3Dスティックの左右で、効果音のナンバーを選び、Aボタンを押してください。

■音楽
ゲーム中、音楽を鳴らすか鳴らさないかを選択します。

ゲーム内のローカルルール

- ボールがマップ外(ポリゴン地面のないエリア)に飛んだときは、すべてO.B.となります。
- 動かせる、動かせないにかかわらず、障害物に対する救済措置はありません。
- 大会でのプレーでは、ボールはテント、スタンド、ギャラリーに衝突せず、すり抜けます。
- 各ゴルフ場、および各大会のローカルルールは採用しません。
- 池や川の岸は、ウォーターハザードには含まれません。
- ウォーターハザード境界を横切った地点と、カップを結ぶ直線上後方に、O.B.などの理由からボールをリプレースできない場合は、ラテラルウォーターハザードとして扱います。
- 同スコアのときは、1、2、17、18番の4ホールでのサドンデスになります(全ゲームモード共通)。
- 賞金王モードや大会モードでの同伴競技者は、自分を含めて3人です。但し賞金王モードのみ決勝ラウンドは自分を含めて二人で回ります。(実際の国内大会では、4人1組の場合が多いですが、ゲームのスピードアップのために人数を減らしています)
  その他、大会参加人数、決勝進出条件など、現実の大会と異なる場合があります。
- 賞金王モードでの予選(1ラウンド)は、決勝(1ラウンド)への出場権をかけて行われるもので、現実のツアーでの、いわゆるマンデートーナメントに相当します。予選でのスコアは、決勝には引き継がれません。
- サブグリーンや他のホールのグリーンは、あくまでもスルーザグリーンであり、フェアウェイと同様、そのまま打てます。(パターで打つことを強要されたり、無罰でボールを移動できたりもしません。)
- 規定打数(パー)の3倍の打数未満でホールアウトが不可能な場合は、ギブアップとなります。そのホールのゲームは終了し、スコアは規定打数の3倍の打数とします。
- マッチプレーの最大ハンディキャップは18打です。ハンデ差が26以上のときでも、ハンディキャップが19打以上になることはありません。
- マッチプレーのハンディキャップホールで、双方がギブアップした場合は、ハンディキャップをもらっている方の勝ちとします。

ゴルフ用語集

ゴルフは、決められたエリアからボールを打ち始めて、できるだけ少ない回数でカップに入れることを競う競技です。ボールを打ち始める場所からカップがある場所までをホールといい、18ホールで一つの競技を戦います。下にホールの図解をのせます。

❶ティイング・グラウンド
プレーしようとするホールのスタート場所。ここからボールを打ち始める。

❷フェアウェイ
ティイング・グラウンドからグリーンに至る、芝を短く刈ってボールを転がりやすく、そして打ちやすくしているエリアのこと。

❸ラフ
フェアウェイの外側の、芝を伸ばしたエリア。ボールが転がりにくく、打ちにくい。

❹グリーン
カップの周り、パッティングのために最高に手入れされたエリア。特別な芝を刈り込んでボールが転がりやすくしている。(→パッティング)

❺バンカー
くぼ地に砂を入れて作ったハザード。砂地のため、もともと打ち出すのが難しい上に、ボールを打つとき以外はクラブを地面に触れてはいけないという制限があり、技術を要する。

❻ウォーターハザード
海、湖、池、川、排水路といった、通常、水をたたえたハザード。このゲームでは、1打余計に打ったことにして、別の場所から打ち直さなければならない。実際のゴルフでは、もしも可能なら、その場から打つこともできる。

❼O.B.
Out of Boundsの略称で、プレーが禁止されているエリアをいう。ここに打ち込むと、2打余計に打ったことにして、元の場所から打ち直さなければならない。

ア行

アゲンスト
アゲンストウィンドの略。向かい風。

あご
せりあがった地形。縁の高いバンカーをあごの高いバンカーという。

アプローチ→アプローチショット

アプローチショット
グリーンを狙って打つショット。カップにできるだけ寄せるのが理想だが、パッティングが難しくない地点にのせることも大切。

アルバトロス
パーより3打少ない打数でカップインすること。

アンジュレーション
地表の起伏(うねり)。

アンプレヤブル
ボールがプレー不可能な状態にあること。ウォーターハザード以外ならどこでも、プレーヤーの判断でアンプレヤブルとして処置できる。アンプレヤブルは基本的に、1打余計に打ったことにして、その場からボールを動かす処置がとられる。

イーグル
パーより2打少ない打数でカップインすること。

受けグリーン
フェアウェイ側が低くなるように傾いたグリーン。ボールが止まりやすい。

打ち上げ
上り坂のホール。

打ち下ろし
下り坂のホール。

重い
ボールの転がり抵抗が大きいこと。(→速い)

カ行

ガードバンカー
グリーンの周りにあるバンカー。攻めるプレーヤーからグリーンをガードする。

キャリー
打ったボールが最初に地面にぶつかるまでの空中飛行距離。

グラスバンカー
バンカーのように窪んだラフ。普通のラフより草深いことが多い。ハザードではない。

クリーク
小川。

クロスバンカー
フェアウェイの途中を横切るようにつくられているバンカー。

サ行

障害物
コースに設置または遺留している人工物。前者は金網や道路といった動かせないもの、後者は空缶や紙くずなどの動かせるものをいう。

スタイミー
樹木などにじゃまされてショットしにくい状態。

ストローク
ボールを正しく打つ意志を持って、クラブを前方(目標方向)へ動かすこと。

スライス(→フック)
ボールが右へ大きく曲がるショット。

3パット(スリーパット)
プレー中のグリーンにおいて3回パットしてしまうこと。普通は、[パー数ー2]打でグリーンにのせ、パット2回でカップインすることをめざす。

タ行

2オン(ツーオン)
プレー中のホールにおいて、2打でボールをグリーンにのせること。1打でのせれば1オン(ワンオン)。

ティ
ティイング・グラウンドの略。

ティショット
そのホールにおける、ティからの第1打のこと。

ドッグレッグ
犬の後足のように、左(または右)に折れ曲がったホール。

ドロー
飛球が落ち際に自然に左へ曲がる球質のこと。

ナ行

二段グリーン
階段のような段差のあるグリーン。

法面(のりめん)
コースを造成するときに整形された斜面。

ハ行

パー
そのホールの基準打数。熟練のプレーヤーなら当然出せるスコアで、ホールの距離を基準にして算出する。

ハザード
ゲームを面白くするために設けられた障害エリア。バンカーとウォーターハザードがある。

パーセーブ
そのホールの基準打数以内でカップインすること。

バーディ
パーより1打少ない打数でカップインすること。

花道
フェアウェイのグリーンにつながっている部分。

速い
ボールの転がり抵抗が小さいこと。(→重い)

ハンデ
ハンディキャップの略。(→ハンディキャップ)

HDCP
ハンディキャップの略。(→ハンディキャップ)

ハンディキャップ
ゴルファーの実力の基準。ストロークプレーの場合は、最後のスコアから各人のハンディキャップを引いた値の小さい人が勝者になる。また、このゲームでは各ホールの難しい順に1～18の値がつけてあり、マッチプレーの際、2人のハンディキャップの差が3/4までのホールを、最初から1打差あるハンディキャップホールとして設定されます。

フィート
長さの単位。1フィート=30.48cm。1ヤード=3フィート。(→ヤード)

フェアウェイキープ
打ったボールがフェアウェイにうまくのっていること。

フェード
飛球が落ち際に自然に右へ曲がる球質のこと。

フック(→スライス)
"カギ状に引っかける"を意味している。このゲームでは、球質をドロー設定してあるプレーヤーが3Dスティックをやや左に傾けてショットすると、打ったボールが途中から左へカーブしてゆき、飛距離が伸びる。

ヘッドアップ
インパクトのあと、頭を上げてしまうこと。

砲台グリーン
砲台のように周りから盛り上がっているグリーン。

マ行

マウンド
コースに変化をつけるためににつくられた、小さな丘のように盛り上がった地形。

目玉
バンカーに高速で落下したボールが砂に埋まってしまい、目玉焼きの卵のように見える状態。

ヤ行

ヤード
長さの単位。1ヤード=0.914 m。1ヤード=3フィート。(→フィート)

ラ行

ライ
ボールの止まっている下の地面の状態。

ラテラルウォーターハザード
ウォーターハザードの一種。打ち直す場所の選択が通常のウォーターハザードと異なる。

ラン
ボールが着地してから転がること。また、その距離のこと。

ランニングアプローチ
ボールを低い弾道でもっていき、転がるように打つアプローチショット。7番アイアンなどの飛距離のおおきなクラブで軽く打つ。(→アプローチショット)

リカバリー→リカバリーショット

リカバリーショット
トラブルから脱出するショット。

リンクス
海岸沿いのゴルフ場。

登場選手プロフィール

あなたがプレーヤーとして操作できる20名のツアープレーヤーを紹介します。
※データは'98年末時点のものです。

尾崎将司(Masashi Ozaki)

生年月日:1947年1月24日
身長:182cm 体重:85kg
出身地:徳島県
優勝:108回
所属:TMJ

'98データ
- ●賞金ランキング:1位
- ●総額:179,627,400円
- ●平均ストローク:69.20

田中秀道(Hidemichi Tanaka)

生年月日:1971年3月29日
身長:166cm 体重:58kg
出身地:広島県
優勝:7回
所属:信和ゴルフ

'98データ
- ●賞金ランキング:3位
- ●総額:103,941,437円
- ●平均ストローク:70.46

丸山茂樹(Shigeki Maruyama)

生年月日:1969年9月12日
身長:169cm 体重:83kg
出身地:千葉県
優勝:8回
所属:サメジマCORP.

'98データ
- ●賞金ランキング:7位
- ●総額:86.422.421円
- ●平均ストローク:70.04

飯合 肇(Hajime Meshiai)

生年月日:1954年3月12日
身長:174cm 体重:76kg
出身地:千葉県
優勝:13回
所属:オンキョー

'98データ
- ●賞金ランキング:16位
- ●総額:54,866,597円
- ●平均ストローク:70.88

尾崎直道(Naomichi Ozaki)

生年月日:1956年5月18日
身長:174cm 体重:75kg
出身地:徳島県
優勝:28回
所属:フリー

'98データ
- ●賞金ランキング:17位
- ●総額:53,853,954円
- ●平均ストローク:70.42

湯原信光(Nobumitsu Yuhara)

生年月日:1957年8月14日
身長:173cm 体重:75kg
出身地:東京都
優勝:6回
所属:フリー

'98データ
- ●賞金ランキング:23位
- ●総額:43,993,660円
- ●平均ストローク:70.96

東 聡(Satoshi Higashi)

生年月日:1960年11月16日
身長:174cm 体重:72kg
出身地:東京都
優勝:9回
所属:フリー

'98データ
- ●賞金ランキング:24位
- ●総額:42,367,831円
- ●平均ストローク:71.03

尾崎健夫(Tateo Ozaki)

生年月日:1954年1月9日
身長:180cm 体重:80kg
出身地:徳島県
優勝:15回
所属:TMJ

'98データ
- ●賞金ランキング:25位
- ●総額:40,661,307円
- ●平均ストローク:71.35

デービッド・イシイ(David Ishii)

生年月日:1955年7月26日
身長:178cm 体重:74kg
出身地:ハワイ
優勝:19回
所属:パールCC

'98データ
●賞金ランキング:29位
●総額:35,051,790円
●平均ストローク:70.99

渡辺 司(Tsukasa Watanabe)

生年月日:1957年2月16日
身長:177cm 体重:67kg
出身地:東京都
優勝:3回
所属:ザ・ノースカントリーGC

'98データ
●賞金ランキング:31位
●総額:34,213,727円
●平均ストローク:71.20

加瀬秀樹(Hideki Kase)

生年月日:1959年12月1日
身長:183cm 体重:87kg
出身地:東京都
優勝:10回
所属:ダンロップスポーツ

'98データ
●賞金ランキング:32位
●総額:33,436,931円
●平均ストローク:70.96

川岸良兼(Ryoken Kawagishi)

生年月日:1966年12月6日
身長:180cm 体重:88kg
出身地:石川県
優勝:5回
所属:ミズノ

'98データ
●賞金ランキング:37位
●総額:32,056,237円
●平均ストローク:71.20

中嶋常幸(Tsuneyuki Nakajima)

生年月日:1954年10月20日
身長:180cm 体重:80kg
出身地:群馬県
優勝:56回
所属:ミズノ

'98データ
●賞金ランキング:48位
●総額:26,650,404円
●平均ストローク:71.34

金子柱憲(Yoshinori Kaneko)

生年月日:1961年3月4日
身長:173cm 体重:76kg
出身地:東京都
優勝:7回
所属:フリー

'98データ
●賞金ランキング:57位
●総額:21,621,240円
●平均ストローク:71.84

芹澤信雄(Nobuo Serizawa)

生年月日:1959年11月10日
身長:173cm 体重:68kg
出身地:静岡県
優勝:12回
所属:サンエーインターナショナル

'98データ
●賞金ランキング:67位
●総額:19,912,255円
●平均ストローク:71.71

高橋勝成(Katsunari Takahashi)

生年月日:1950年8月5日
身長:176cm 体重:78kg
出身地:北海道
優勝:14回
所属:ライカ

'98データ
●賞金ランキング:70位
●総額:18,192,500円
●平均ストローク:71,57

倉本昌弘(Masahiro Kuramoto)

生年月日:1955年9月9日
身長:164cm　体重:66kg
出身地:広島県
優勝:32回
所属:富士ゼロックス

'98データ
●賞金ランキング:72位
●総額:17,648,510円
●平均ストローク:71.56

杉原輝雄(Teruo Sugihara)

生年月日:1937年6月14日
身長:162cm　体重:60kg
出身地:大阪府
優勝:54回
所属:フリー

'98データ
●賞金ランキング:130位
●総額:3,117,949円
●平均ストローク:73.44

佐々木久行(Hisayuki Sasaki)

生年月日:1964年11月27日
身長:185cm　体重:84kg
出身地:東京都
優勝:4回
所属:GMG八王子ゴルフ場

'98データ
●賞金ランキング:ーー
●総額:ーー
●平均ストローク:74.66(参考)

青木 功(Isao Aoki)

生年月日:1942年8月31日
身長:180cm　体重:78kg
出身地:千葉県
優勝:56回
所属:アメックス

'98データ
●賞金ランキング:188位
●総額:958.500円
●平均ストローク:73.15(参考)

登場コース紹介

白熱したプレーの舞台となる10のコースを紹介します。
地形は、測量図面、航空写真および地上写真などを使って忠実に再現していますが、ゴルフ場のレイアウト変更のため、現況と異なる場合があります。
また、グリーンアンジュレーションについては、測量図面の精度の問題で、実際と異なる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

茨城ゴルフ倶楽部 東コース

所在地:茨城県
大会開催名:
アジアンツアー日本大会
キリンオープンゴルフ選手権競技

宇部カントリー倶楽部 万年池東コース

所在地:山口県
大会開催名:
宇部興産オープン
ゴルフトーナメント

表蔵王国際 ゴルフクラブ

所在地:宮城県
大会開催名:
JCBクラシック仙台

芥屋ゴルフ倶楽部

所在地:福岡県
大会開催名:
久光製薬KBCオーガスタ
ゴルフトーナメント

スポーツ振興カントリー倶楽部 山の原コース

所在地:兵庫県

大会開催名:
つるやオープン
ゴルフトーナメント

瀬戸内海 ゴルフ倶楽部

所在地:岡山県

大会開催名:
～全英への道～
ミズノオープン

セベ バレステロス ゴルフクラブ 泉コース

所在地:福島県

大会開催名:
アコムインターナショナル

袖ケ浦カンツリークラブ 袖ケ浦コース

所在地:千葉県

大会開催名:
ブリヂストンオープン
ゴルフトーナメント

太平洋クラブ 御殿場コース

所在地:静岡県

大会開催名:
住友VISA
太平洋マスターズ

よみうり カントリークラブ

所在地:兵庫県

大会開催名:
よみうりオープン
ゴルフトーナメント

ネットワーク

ネットワークによるゴルフトーナメントに参加して、全国のプレイヤーと順位を競います。

ネットワーク大会に参加するには、『ランドネットディスク』を使用し、参加パスワードを入手する必要があります。

- NINTENDO64の本体の電源をOFFにして、『日本プロゴルフツアー64』ディスクを抜き、『ランドネットディスク』に入れ替えます。
- “ランドネット”に通信し、メイン画面から“DDファン”へと進み（詳しくは『ランドネットディスク』取扱説明書20ページ～をお読みください）、「ネットワークゴルフ大会」のコーナーに行きます。
- 大会参加パスワードが発行されますので、それを間違えないようにメモしてください。
- 再び本体の電源をOFFにして『日本プロゴルフツアー64』のディスクに入れ替えます。
- ゲーム画面内のプレー方式選択画面から「ネットワーク大会」を選び、メモしておいた参加パスワードを入力するとプレーがスタートします。→P8[プレー方式]参照
- プレーを終了すると結果パスワードが表示されますので、間違えないようにメモしてください。
- ディスクを再度『ランドネットディスク』に入れ替えて、「ネットワークゴルフ大会」のコーナーでメモをしておいた結果パスワードを入力します。

詳しい大会の内容や、ネットワーク大会参加方法は上記“ランドネット DDファン”内の「ネットワーク大会」のコーナーをご覧ください。

■エラーメッセージがでたら

ゲーム中、64DDが正常に動作しなくなった場合、テレビ画面にエラーNo.及びメッセージが表示されます。その際は64DDの取扱説明書に記載されている「7.エラーメッセージ一覧表」に従って対処してください。また、エラーNo.の表示されない下記のメッセージが表示されたときは、何らかの原因により、ディスク内に保存されているデータの一部が破損してしまった可能性があります。

●セーブデータが壊れています。
残念ながら今までのデータを初期化しますので、
スタートボタンを押してください。

この場合、画面の表示案内に従ってスタートボタンを入力することにより、ディスクを初期状態（ディスクの封を開ける前の状態）に戻すことができます。ただし、初期化することによって保存されていたデータは全て消去されますので、慎重に判断をしたうえで操作を行なってください。スタートボタン入力後、画面の表示案内に従ってNINTENDO64本体のリセットボタンを押して再起動してください。

上記以外のエラーメッセージについては、64DDの取扱説明書の「7.エラーメッセージ一覧表」をお読みください。

- ●このディスクには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくセーブ機能がついています。
- ●品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。
- ●むやみに電源スイッチをON/OFFする、アクセスランプ点滅中にイジェクトボタンやリセットスイッチを押す、電源スイッチをOFFにする、操作の誤りなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

本製品は、日本国内仕様の“NINTENDO 64”に接続した場合のみ動作を保証しています。海外仕様の“NINTENDO 64”に接続されても動作を保証致しません。また、海外ではテレビの構造、放送方式が異なるため、日本国内仕様のNINTENDO 64と64DDを使用することはできません。

この 64DD（ロクヨン ディーディー）®マークは、任天堂およびランドネットディディよりライセンス許諾を受けている64DD 専用ディスクに表示されています。

このソフトに関するお問い合わせは

（株）メディアファクトリーお客様相談窓口
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-3-5 モリモビル
(03)5469-4880
●電話受付時間　月～金曜日(祝日を除く)10時～18時
●電話番号は、よくお確かめのうえ、お間違いのないようにご注意ください。